

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi setiap tahunnya pada era sekarang ini telah berkembang secara pesat seiring tingkat kecerdasan manusia pada zaman yang semakin modern, teknologi memberikan kemudahan dan memanjakan manusia akan fasilitas yang mendukung untuk mendapatkan informasi terbaru dan kemudahan dalam upaya untuk menyebarkan informasi dengan mudah. Dalam mendapatkan informasi yang mudah dengan teknologi memberikan manusia lebih efisien dan akurat dalam menggunakan waktunya dengan lebih baik. Dengan teknologi manusia dapat berhubungan langsung dengan dunia luar tanpa harus pergi dari rumah dengan adanya teknologi yaitu *smartphone* dan internet. [1]

Perusahaan CV. Andalan kita merupakan percetakan di Jepara yang tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi. Perusahaan jasa percetakan merupakan usaha percetakan yang memproduksi beraneka ragam media cetak, di antaranya banner, spanduk, *pamflet*, dan lain sebagainya untuk mempromosikan produknya melalui media cetak. Dalam melakukan pemesanan banner, masih ada beberapa konsumen yang belum paham tentang finishing banner dan informasi produk yang dipesan, sehingga *customer service* harus menjelaskan lagi finishing banner setiap ada pelanggan baru yang datang ke lokasi untuk melakukan pemesanan produk. Model tersebut sangat tidak efektif, karena konsumen akan antri untuk mendapatkan pesanannya dan memakan waktu yang cukup lama untuk melayani konsumen yang antri tersebut. Adapun cara lain untuk mengatasi antrian yaitu dengan melakukan pemesanan melalui *email* untuk mengurangi antrian, namun cara tersebut masih kurang efektif karena menimbulkan masalah baru yaitu kurangnya waktu untuk menjelaskan tentang finishing banner, *customer* hanya punya sedikit waktu bahkan tidak ada waktu untuk menjawab pertanyaan secara *online*, karena *customer* sedang menangani pemesanan *offline*. Dengan adanya masalah tersebut, peneliti membuat sebuah

aplikasi untuk mengatasi hal tersebut sehingga konsumen akan dengan mudah melakukan pemesanan produknya dan tidak perlu datang langsung ke lokasi. Berikut adalah data pelanggan dari tahun 2015-2019 di CV. Andalan kita.

Tabel 1.1. Data Pelanggan CV. Andalan kita

Tahun	Bulan												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
2015	573	608	591	655	529	698	602	648	554	533	573	602	7166
2016	635	539	682	595	547	557	693	730	574	542	692	594	7380
2017	671	578	546	557	675	569	667	658	532	554	674	696	7377
2018	642	561	576	665	654	555	651	724	543	578	707	736	7592
2019	701	573	688	583	651	625	678	784	658	566	643	753	7903

Sumber : CV. Andalan Kita 2019

Teknologi informasi yang berkembang dengan pesat akan menjadi kebutuhan bagi setiap manusia bahkan bagi setiap usaha. Kemajuan tersebut dapat meningkatkan pendapatan perusahaan seperti dibidang percetakan. Selain itu teknik penjualan juga sangat memerlukan teknologi informasi. Tetapi untuk melakukan penjualan harus memanfaatkan *website* yang membutuhkan waktu yang lama.[2] Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi *smartphone* berupa aplikasi yang dapat membantu mengurangi antrian dalam pemesanan produk, saat proses pemesanan juga memberikan informasi produk yang dijual untuk meningkatkan kualitas pelayanan di CV. Andalan kita. Dengan aplikasi ini, konsumen dapat melakukan pemesanan produk dengan mudah dan cepat.

Dalam penelitian Istiana yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan *Online* di Percetakan Demank Menggunakan PHP dan MySQL”. Penulis melakukan penelitian tersebut di percetakan Demank Bondowoso menggunakan PHP sebagai aplikasi interface dan MySQL sebagai basis datanya, cara ini sudah baik akan tetapi pada penelitian ini menggunakan *website* hanya sebagai media informasi testimoni, galeri dan kontak.[3] Peneliti akan menambahkan fitur pemesanan untuk mengetahui informasi produk yang dipesan di CV. Andalan kita dan konsumen tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk melakukan pemesanan.

Dalam pengembangan aplikasi ini peneliti akan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) sebagai metode pengembang sistem. Metode ini digunakan untuk mempersingkat waktu pembuatan aplikasi. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi para konsumen mengenai macam-macam produk, ukuran, stok, finishing, dan informasi lainnya yang ada pada CV. Andalan kita.

1.2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat dengan *Android Studio*, *Kotlin* sebagai bahasa pemrograman dan *Firebase* sebagai *database*.
2. Aplikasi ini dapat dijalankan untuk semua *smartphone Android* minimal 4.4 (*KitKat*).
3. Sistem informasi hanya dilakukan di CV. Andalan kita, Jepara.
4. Pembahasan mencakup informasi pemesanan produk dan pengambilan.
5. Sistem pembayaran barang dilakukan secara langsung di tempat percetakan.
6. Sistem pengambilan barang dilakukan secara langsung di tempat percetakan.
7. Tidak menerima retur barang dari konsumen.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang tercantum di atas, maka dapat di rumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara untuk menyelesaikan antrian pemesanan produk di CV. Andalan kita.
2. Perlu adanya sistem di CV. Andalan kita yang dapat memberikan informasi produk kepada konsumen.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai sebagai solusi atas masalah yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi antrian konsumen dalam melakukan pemesanan produk di CV. Andalan kita.

2. Membuat aplikasi Android pemesanan yang dapat memberikan informasi produk.

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti
 - a. Peneliti dapat menerapkan dalam perancangan aplikasi berbasis android.
 - b. Menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam bidang perancangan aplikasi.
2. Bagi CV. Andalan kita
 - a. Meminimalkan antri dalam melakukan pemesanan.
 - b. Dapat membantu perusahaan dalam mengatur proses pemesanan produk, persediaan bahan percetakan.
 - c. Dapat memperluas area pemasaran sehingga dapat menambah jumlah konsumen.
3. Bagi Pelanggan
 - a. Memudahkan dalam melakukan pemesanan produk tanpa harus bertatap muka.
 - b. Dapat menghemat waktu bagi konsumen.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Membahas mengenai dasar teori yang digunakan untuk melakukan penelitian sesuai dengan topik penelitian, yaitu “Penerapan Aplikasi Pemesanan Banner Berbasis Android Sebagai Media Promosi dan Meningkatkan Efektifitas

Pemesanan di CV. Andalan kita”. Teori yang digunakan berasal dari berbagai referensi, di antaranya berasal dari jurnal, skripsi, thesis, buku, dan sebagainya.

BAB III METODE PENELITIAN

Membahas mengenai langkah-langkah dalam melakukan penelitian, alur penelitian, mulai dari persiapan sampai pengujian. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas mengenai hasil data yang diperoleh dari hasil pengujian sistem informasi tentang program aplikasi android dalam pemesanan banner.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis data yang telah dilakukan penelitian serta kesimpulan dari seluruh penulisan dalam penelitian.

